



ESTRATEGIA PIRENAICA
STRATÉGIE PYRÉNÉENNE
ESTRATÈGIA PIRINENCA
PIRINIOETAKO ESTRATEGIA
ESTRATEGIA PIRENENCA

EDUC'KOOP

Guía de uso del kit Educ'Koop

Resumen

Tabla de contenidos

Antes de comenzar la sesión, tén en cuenta:.....	4
1. Debate de introducción - Rompehielos (diapositivas 2 -5).....	4
2. Debate: "¿Qué es una empresa?" (Diapositivas 6 -19).....	4
3. Juego de rol - Noción de propiedad (diapositivas 20-27).....	5
4. Debate: "¿Qué es un negocio sostenible?" (Diapositivas 28-30).....	6
5. Actividad: Identificación de empresas sostenibles (diapositiva 31-34).....	6
6. Conclusión.....	6

Guía pedagógica

Marco de intervención para una sesión de descubrimiento del Emprendimiento Sostenible

Público: escuela secundaria y bachillerato.

Introducción:

Los socios del proyecto precisan que este apoyo tiene por objeto suscitar el interés de los jóvenes por el emprendimiento. Tiene la vocación de guiar un descubrimiento y una apertura de espíritu cuando a las formas de empresas y modelos económicos, pero no tiene la pretensión, en su estado actual, de formalizar competencias pedagógicas profundas.

A cambio de experiencia, el grupo objetivo óptimo para animar este taller es de un máximo de 15 alumnos para prolongar el formato de taller en la animación.

Este taller, emitido bajo licencia libre, permite modificaciones / adaptación por sus utilisateurs.trices en función de los territorios, los niveles escolares y las necesidades.

1. Antes de comenzar la sesión, tén en cuenta:

- Presentación de personas y estructuras participantes,
- Explicar el objetivo de la sesión: descubrir el espíritu empresarial sostenible y el espacio económico transfronterizo,
- Presentar la dinámica de la sesión.

2. Debate de introducción - Rompehielos (diapositivas 2 -5)

Objetivo: Observar y comentar la diversidad de tipos de negocio

Desarrollo:

1. (Diapositiva 3) Pida a dos alumnos que se paren en un espacio separado para hacer un dibujo bonito en una hoja de papel
2. (Diapositiva 4) Pregunte al resto de la clase "¿Qué es una empresa?" y escriba las contribuciones espontáneas en la pizarra.
3. (Diapositiva 5) Pregunte a la clase y pida que levante la mano a la pregunta "¿Quién piensa que tiene una persona emprendedora en su familia?"

Ejemplos : Ziclo-p – Glovo, Talleres Mitxelena – Volkswagen, Geltoki, Mozilla - Chrome

3. Debate: "¿Qué es una empresa?" (Diapositivas 6 -19)

Objetivo : Describir las características de un negocio

Desarrollo:

1. (Diapositiva 7) Para guiar la reflexión, haz el paralelismo con un equipo de deportistas.
2. (Diapositiva 8) Pregunte a la clase acerca de "¿Qué describe a una empresa? ¿Cuáles son estas características? " y escribir las contribuciones espontáneas a la pizarra.
3. (Diapositivas 9-18) Balance de los conceptos clave paso a paso
 - a) Qué vendemos: *productos o servicios*
 - b) A quién se lo vendemos: *clientes*
 - c) Dónde se vende: *tienda, internet, etc.*
 - d) Qué relación con el cliente: *el mundo de la marca*
 - e) ¿Cuánto se vende? *El precio de venta*
 - f) ¿Cómo se produce/fabrica lo que se vende? : *producción de los trabajadores*
 - g) ¿Qué materias primas? *Recursos*
 - h) Quién decide en la empresa: *Gobernanza*
4. (Diapositiva 19) Vuelva a centrarse en algunas características: producto, propiedad, derechos de autor – copyleft, riqueza y gobernanza.

4. Juego de rol - Noción de propiedad (*diapositivas 20-27*)

Objetivo: Comprender la diferencia entre la propiedad de producción y la propiedad de uso/uso

Desarrollo:

1. (*Diapositiva 20*) Pida a los alumnos que dibujaron el dibujo que lo presenten a la clase y luego lo cuelguen en la pared. ¡Elogie el dibujo que embellece el espacio común del aula!
2. (*Diapositiva 21*) Anuncie que la próxima clase quiere el producto y está dispuesta a cambiar el dibujo por un año de dulces / chocolate.
3. Pregunte a la clase sobre la respuesta a formular...:
Sí - No - ¿Fotocopiar el dibujo? - ¿Alquilar el dibujo? - ¿Vender el dibujo?
4. (*Diapositiva 22*) Deje que los estudiantes debatan entre ellos y luego guíelos a la pregunta: ¿Quién tiene derecho a tomar esta decisión?
¿Uno de los artistas? ¿Los 2 artistas? ¿Clase? ¿La mayoría de la clase? ...
5. (*Diapositiva 23*) ¿Y por qué tienen este derecho? (kukuxumuxuren adibidea sartu)
6. (*Diapositiva 24-25*) Ejemplo concreto N° 1 - *Una tira cómica gratuita: Pimienta y zanahoria* por David Revoy.

David Revoy es un artista francés que trabaja desde 2014 en el proyecto Pepper & Carrot, un cómic gratuito para su reutilización. Desde entonces, ha recibido la ayuda de muchos colaboradores y mecenas a lo largo del tiempo, lo que ha permitido que su proyecto se traduzca a 65 idiomas. En comparación, el volumen 1 de Harry Potter, por JK. Rowling (publicado en 1998) ha sido traducido a 80 idiomas.

Puede encontrar la lista completa de créditos en la pestaña Licencia del [sitio](#).

7. (*diapositiva 26*) Ejemplo concreto n° 2 - *OpenStreetMap (ejemplo de la wikipedia)*
 - a) Reproducir el vídeo:
<https://peertube.openstreetmap.fr/w8EH4kWch54cRafChoxoKt3>

OpenStreetMap es un mapa del mundo, creado por personas como tú y de uso gratuito bajo una licencia libre.

OpenStreetMap fomenta y destaca el conocimiento local del territorio. Los colaboradores utilizan imágenes aéreas, receptores GPS y mapas de terreno convencionales para verificar que OSM sea preciso y esté actualizado.

OpenStreetMap está construido por una comunidad de mapeadores voluntarios que contribuyen y mantienen datos de carreteras, senderos, cafés, estaciones de tren y más, en todo el mundo.

<https://www.openstreetmap.org/about>
 - b) Pregunte a la clase sobre "¿Cuál es la diferencia entre OSM y Google Maps":
Propiedad - Decisión / gobierno - Reutilización - Creación de riqueza - Gratis
8. (*Diapositiva 27*) Haga un balance de los conceptos clave:
 - a) Propiedades de uso/uso y producción
 - b) Derechos de autor y licencias abiertas
 - c) Propiedad colectiva vs. propiedad individual

(Opción)

Para ir más allá, puedes continuar el ejemplo pidiéndole a un estudiante que se tome una selfie con el dibujo y pregunte a la clase sobre la propiedad de la selfie y luego pregúntele al estudiante qué licencia quiere aplicar a su foto.

5. Debate: "¿Qué es un negocio sostenible?" (Diapositivas 28-30)

Objetivo : Apoyar la reflexión sobre los impactos sociales, ambientales y económicos de las empresas

Modalidades:

1. (Diapositiva 29) Recuerde que la clase acaba de definir la empresa y recuerde los principios del desarrollo sostenible.
2. (Diapositiva 30) Pregunte a la clase acerca de "¿qué describe un negocio sostenible? ¿Qué es sostenible?" y escribir las contribuciones espontáneas a la pizarra.

6. Actividad: Identificación de empresas sostenibles (diapositiva 31-34)

Esta actividad se refiere más concretamente al territorio transfronterizo vasco. Se puede ocultar si es difícil contextualizar en otro territorio. No dudes en producir el equivalente en el territorio en el que diriges el taller.

Objetivo : Identificar ejemplos de negocios sostenibles en el territorio transfronterizo

Modalidades:

1. (Diapositiva 32) Separa la clase en grupos pequeños. Cada grupo elige una empresa en www.batura.eus, y describe sus características
2. (Diapositiva 33 - 35) Ilustrar de manera global y en síntesis con las tarjetas:
 1. Ubicación e industria → en todas partes y en todas las industrias
 2. Mapa de volumen de cooperadores → muchos responsables de la toma de decisiones
 3. Mapa de antigüedad → modelos de gobernanza que perduran en el tiempo.

7. Conclusión

¡Recoge las impresiones del grupo!

Reparte el cuestionario

Fuentes

Fuentes visuales:

- <https://www.pexels.com/photo/photo-of-people-looking-on-tablet-3182835/>
- <https://pixabay.com/fr/illustrations/notes-autocollantes-notes-post-it-938602/>
- <https://pixabay.com/fr/photos/meuleuse-dangle-travailler-429757/>
- <https://pixabay.com/fr/photos/%C3%A9lectricien-%C3%A9lectrique-%C3%A9lectricit%C3%A9-1080561/>
- <https://www.pexels.com/photo/smiling-female-florist-talking-on-phone-in-floristry-shop-5414041/>
- <https://www.pexels.com/photo/photo-of-doctor-holding-x-ray-result-4225880/>
- <https://pxhere.com/fr/photo/1324057>
- <https://www.pexels.com/photo/silver-and-black-imac-s-326501/>
- <https://www.pexels.com/photo/man-wearing-face-mask-carrying-brown-carton-box-6407540/>
- <https://pixabay.com/fr/photos/droite-plaidoyer-lex-avocat-jura-4703944/>
- trainière : <https://www.sudouest.fr/premium/dans-vos-departements/trainieres-a-saint-jean-de-luz-les-filles-s-y-mettent-aussi-3011323.php>
- <https://www.pexels.com/photo/a-children-clapping-together-5212700/>
- https://fr.wiktionary.org/wiki/d%C3%A9veloppement_durable
- <https://pixabay.com/fr/illustrations/r%C3%A9union-rencontrer-ensemble-1015313/>

Fuentes documentales:

- <https://www.openstreetmap.org>
- <https://www.strategyzer.com/>
- <https://www.wikipreneurs.be/fr/outils/entreprendre-organisation/modele-de-lean-canvas-avec-explications-a-telecharger>
- <https://www.davidrevoy.com/>
- OpenStreetMap ? C'quoi ? - CapitaineMoustache
<https://peertube.openstreetmap.fr/w/8EH4kWch54cRafChoxoKt3>
- <https://lesper.fr/ressourcess/entreprise-a-valeurs-ajoutees-de-liresa/>
- https://lesper.fr/wp-content/uploads/2020/11/panorama-entreprises-coop-2020_11.pdf

Gracias

Este kit educativo ha sido realizado con las siguientes contribuciones:

- líderes de proyecto: l'antic Pays Basque y Talaios Koop;
- socios asociados: Andere Nahia y BATURA;
- socios colaboradores: Atelier Lan Berri, Territorio, Hemen, Olatukoop, Naos Cluster.
- Escuelas: Lycée Ramiro Arue ; Lycée Benat Etxepare ; Orereta Ikastola ; CIP Donapea IIP
- empresas: Aldudarrak Bideo, ATHERBEA, CHBL (Comptoir Horticole Basco Landais), Copelectronic, Elkar, Etcharry Formation Développement, Etxalde, Euskal Moneta, FINACOOOP, Grain de soleil, Herrikoa, HUPI, I Ener, LDD Sustainable developments, LOREKI, MIFENEC, OTSOKOP, SCIC Legumes Pro, Scopelec, Sugarai, Zurlan Scop